

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan manusia sehingga mampu bersaing dalam tantangan zaman yang selalu berubah. Zaman yang terus berubah mengakibatkan pendidikan sangat penting karena untuk bekal masa depan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat aktivitas yang melibatkan guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran terdapat banyak penerapan komponen pembelajaran seperti media, metode, strategi, pendekatan, dan kurikulum yang digunakan. Pembelajaran yang diberikan oleh guru harus sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan dan diterapkan oleh pemerintah.

Kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah Kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi yang diharapkan dapat mencetak manusia yang produktif, aktif, kreatif, dan inovatif. Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan, yang mengarah pada pembentukan karakter peserta didik. Implementasi pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 dapat diperoleh dari semua mata pelajaran yang menghubungkan nilai-nilai dan norma-norma ke dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Penekanan pendidikan karakter diharapkan dapat menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap menghadapi persaingan dalam dunia global.

Dalam Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah lebih menekankan pada pendekatan *genre based learning*. Hal ini diperkuat oleh Indri dalam jurnal *Studi Kasus Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Kurikulum 2013 di SMA Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017* yang mengatakan Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan *genre-based*, *genre pedagogy*, dan *content language integrated learning (CLIL)*.¹ Pendekatan *genre based learning* bertujuan untuk membiasakan dan membekali para peserta didik dengan keterampilan dalam menggunakan bahasa secara fungsional. Adanya pendekatan *genre based learning* diharapkan peserta didik lebih banyak membaca buku untuk menambah serta memperluas pengetahuannya. Pendekatan *genre based learning* disebut juga dengan pendekatan berbasis teks. Berbicara tentang teks tidak dapat dilepaskan dari pembelajaran tentang genre teks. Kemendikbud dalam jurnal *Studi Kasus Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Kurikulum 2013 di SMA Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017* menyimpulkan bahwa genre merupakan makna dan tujuan sosial, tipe teks adalah bentuknya, maka pendekatan berbasis genre juga terkadang disebut berbasis teks.² Pendekatan *genre based learning* atau pembelajaran berbasis teks ini sejalan dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk banyak membaca berbagai macam teks yang dimaksudkan untuk memperluas pengetahuannya serta mengembangkan pola pikir dan imajinasi para peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahsun yang dimaksud dengan pembelajaran berbasis teks adalah siswa menggunakan bahasa

¹ Indri, "Studi Kasus Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Kurikulum 2013 Di SMA Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016-2017", dalam *Jurnal Aksara*, Vol. 2 No. 1, 2017.

² *Ibid.*

tidak saja hanya dijadikan sebagai sarana komunikasi, tetapi sebagai sarana mengembangkan kemampuan berpikir. Pembelajaran berbasis teks dapat dinyatakan pembelajaran yang menjadikan teks sebagai dasar, asa, pangkal, dan tumpuan.³

Dalam genre terdapat berbagai macam teks dengan perbedaan mendasar pada tujuan sosial teks dan cara pemilihan kata untuk ketepatan unsur tata bahasanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahsun bahwa genre merujuk pada nilai-nilai atau norma-norma kultural yang direalisasikan dalam suatu proses sosial. Dengan demikian, genre dapat didefinisikan sebagai jenis teks yang berfungsi menjadi rujukan agar suatu teks dapat dibuat lebih efektif, baik dari segi ketepatan tujuannya (tujuan sosial), maupun ketepatan pemilihan dan penyusunan elemen teks, dan ketepatan dalam penggunaan unsur tata bahasanya.⁴ Maka dapat disimpulkan bahwa genre merupakan sebuah proses sosial karena melalui genre masyarakat dapat berkomunikasi. Di dalam genre ini terdapat berbagai jenis teks. Teks merupakan bagian dari genre. Teks merupakan satuan bahasa yang dapat dimediasi berupa tulisan maupun lisan. Menurut Mahsun, genre sebagai jenis teks, dapat digolongkan menjadi (1) genre faktual dan (2) genre fiksional atau genre rekaan. Genre faktual adalah jenis teks yang dibuat berdasarkan kejadian, peristiwa, atau keadaan nyata yang berada di sekitar lingkungan hidup. Genre faktual meliputi: laporan, deskripsi, prosedur, rekon (recount), eksplanasi, eksposisi, dan diskusi. Sementara itu genre fiksional adalah jenis teks yang dibuat berdasarkan

³ *Ibid.*

⁴ Mahsun, *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 3.

imajinasi, bukan berdasarkan kenyataan sesungguhnya. Genre fiksional mencakup: rekon, anekdot, cerita/naratif, dan eksemplum.⁵

Salah satu jenis teks yang terdapat dalam Kurikulum 2013 adalah teks anekdot. Teks anekdot ini dipelajari di jenjang SMA pada kelas X (sepuluh). Teks anekdot adalah teks yang berbentuk cerita; di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik, karena berisi kritik, anekdot sering kali bersumber dari kisah-kisah faktual dengan tokoh nyata yang terkenal. Akan tetapi, terdapat pula tujuan lain di balik cerita lucunya itu, yakni berupa pesan yang diharapkan bisa memberikan pelajaran kepada khalayak. Adapun fungsi teks anekdot untuk menyampaikan sebuah cerita, baik fiksi ataupun nonfiksi, sehingga pembaca seolah-olah menyaksikan peristiwa yang diceritakan itu. Hanya saja dibandingkan dengan teks lainnya, anekdot memiliki kekhususan, yakni mengandung unsur lucu atau humor. Adanya pembelajaran teks anekdot ini melatih keterampilan menulis siswa untuk membuat suatu karya yang berisikan tentang cerita lucu dan di dalamnya terdapat kata-kata yang mengkritik serta menyindir secara halus dan menyisipkan amanat secara tersirat dan tersurat dari sindiran tersebut. Berdasarkan hal itu semua, maka pembelajaran menulis teks anekdot menjadi penting.

Menulis adalah suatu kegiatan dalam menuangkan ide, gagasan, pemikiran ke dalam tulisan. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa selain menyimak, membaca dan berbicara. Pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot terdapat dalam KD 4.6, yaitu menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Untuk tercapainya

⁵ *Ibid.*

Kompetensi Dasar (KD) tersebut diperlukan model, strategi dan media pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan materi yang akan dipelajari.

Kenyataan di lapangan keterampilan menulis masih belum mencapai target yang ditentukan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Negeri 84 Jakarta, pembelajaran menulis teks anekdot belum mencapai hasil yang maksimal. Ada beberapa kendala yang terdapat dalam kegiatan menulis teks anekdot yaitu 1) siswa mengalami kesulitan dalam menentukan topik atau ide yang akan menjadi tema dalam tulisan; 2) siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan topik atau ide dalam tulisan.⁶

Selain hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 84 Jakarta, terdapat beberapa penelitian yang mengatakan bahwa menulis anekdot masih banyak mengalami kesulitan. Dalam menulis teks anekdot, siswa sering kali merasa sulit karena kurangnya kemampuan menuangkan ide dalam tulisan. Selain itu kendala dalam menulis teks anekdot yaitu sulitnya mengembangkan kerangka karangan (subtopik) yang telah dibuat. Metode dan media pembelajaran yang belum sesuai membuat siswa mengalami kendala dalam memulai sebuah tulisan.

Keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang kompleks. Menulis dianggap kompleks karena dalam menulis banyak hal-hal yang harus diperhatikan seperti tema, bahasa, ejaan, keterkaitan antarparagraf, dan kalimat. Adanya hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menulis sehingga keterampilan menulis masih dianggap sulit.

⁶ Wawancara dengan Syarifah, S.Pd, tanggal 14 Februari 2019 di SMA Negeri 84 Jakarta.

Penggunaan bahan ajar atau media berupa buku teks saja kurang variatif, sehingga tidak bisa mengembangkan pengetahuan atau pola pikir siswa. Hal ini didukung dengan penelitian Bas dalam jurnal *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK* yang mengatakan bahwa pembelajaran yang hanya didasarkan pada buku teks menyebabkan prestasi belajar dan sikap siswa terhadap pembelajaran rendah. Isi buku teks tidak menyajikan contoh-contoh aplikasi pengetahuan pada dunia kerja. Pikiran siswa belum diarahkan untuk mengaitkan pengetahuan pada buku dengan fungsi pengetahuan tersebut pada dunia nyata. Buku teks yang ada di sekolah menyajikan konsep audio dan video secara terpisah, padahal kedua konsep tersebut berkaitan. Cara penyajian materi pada buku teks cenderung kaku dan tidak berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik.⁷ Berdasarkan pemaparan tersebut, penggunaan bahan ajar atau media berupa buku teks saja tidak cukup, maka dari itu dibutuhkan bahan ajar atau media lain yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang diperkirakan dapat mempengaruhi kemampuan menulis teks anekdot yaitu melalui media video teks animasi. Animasi adalah kumpulan gambar atau objek yang seolah-olah hidup dan memiliki alur cerita. Hal ini sejalan dengan Munir dalam Artikel Penelitian *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Karangan Narasi* mengatakan bahwa animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat

⁷ Dewa Gede Agus Putra Prabawa, "Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK", dalam *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 46 No. 3, 2013.

objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah dan bergantian ditampilkan.⁸ Tujuan dari animasi sendiri sebenarnya beragam namun lebih dominan gambaran dari sebuah cerita atau fenomena. Animasi dapat digunakan sebagai inspirasi bagi peserta didik dalam memilih topik atau ide penulisan teks anekdot, dengan digunakannya media video animasi ini, diharapkan dapat mempengaruhi kemampuan menulis teks anekdot.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini akan mengangkat judul “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot pada Siswa Kelas X SMA Negeri 84 Jakarta”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah pembelajaran menulis teks anekdot sudah mencapai target yang ditentukan?
- 2) Faktor apa saja yang menjadi kendala siswa kurang mahir dalam menulis teks anekdot?
- 3) Adakah penerapan media video animasi dalam pembelajaran menulis teks anekdot?
- 4) Adakah pengaruh media video animasi dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 84 Jakarta?

⁸ Amilludin Noor, “Penelitian Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Karangan Narasi”, dalam Artikel Penelitian Universitas Tanjungpura , 2016.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah di penelitian ini dibatasi pada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 84 Jakarta.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Adakah pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 84 Jakarta?”

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mencakup dua hal yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berikut uraian mengenai kedua manfaat tersebut.

1.5.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguatkan teori-teori tentang menulis. Khususnya teori dalam menulis teks anekdot.

1.5.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini setidaknya berkenaan dengan empat pihak, yaitu Sekolah, Guru Bahasa Indonesia, siswa, dan peneliti lain. Berikut uraian mengenai manfaat praktis.

1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam menggunakan media video animasi untuk pembelajaran menulis teks anekdot.

2) Bagi Guru Bahasa Indonesia

Penelitian ini dapat membantu guru untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot dengan menggunakan media video animasi. Media video animasi juga diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa kelas X SMA Negeri 84 Jakarta dalam pembelajaran menulis teks anekdot.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot dengan menggunakan media video animasi sehingga peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut.